

Технология ТРИЗ
Игры для второй младшей группы
на умение классифицировать, закреплять значение признаков объекта

Название игры, цель	Содержание
<p>«Назови три объекта». Учить детей подбирать объекты одной классификационной группы.</p>	<p>Воспитатель называет слово, обозначающее какую – либо классификационную группу и бросает мяч ребенку. Тот, кто поймает мяч, называет три предмета, относящиеся к данному понятию.</p>
<p>«Раз, два, три, ко мне беги». Учить классифицировать предметы окружающего мира.</p>	<p>Детям раздаются картинки с изображением предметов природного или рукотворного мира. Воспитатель предлагает посмотреть на картинки и по его команде «Раз, два, три, ко мне беги!» подбежать тем детям, на картинках которых изображены предметы названного вида.</p>
<p>«Кто внимательнее?» Учить классифицировать предметы окружающего мира.</p>	<p>Воспитатель называет предметы одного рода, если ошибается, то дети хлопают в ладоши. Когда дети достаточно хорошо освоят игру, ведущим можно выбрать ребенка.</p>
<p>«Из чего это состоит?» Учить детей выделять части объектов природного и рукотворного мира.</p>	<p>Ведущий называет объект, а дети должны назвать как можно больше составляющих частей.</p>
<p>«Где живет?» Учить детей определять разные места нахождения объектов.</p>	<p>Ведущий называет предметы окружающего мира: это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.</p>
<p>«Паровозик». Учить детей самостоятельно выстраивать линию времени у любого объекта живой природы.</p>	<p>Ведущий готовит 5 – 6 вариантов изображения одного объекта живой природы в разные временные периоды. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – паровозик, а дети – вагончики. Детям следует выстроить линию развития предложенного объекта.</p>

<p>«Теремок». Учить выделять свойства объектов, находить общее между объектами.</p>	<p>Дети получают разные рисунки: животных, овощи, бытовые предметы, транспортные средства – это и будут обитатели теремка, но не сразу. Воспитатель предлагает детям «войти в теремок», назвав, чем они на него похожи (воспитатель выступает в роли определённого объекта).</p>
<p>«Чего больше (меньше)?» Учить детей находить общее и различное между двумя данными объектами. Формировать умение абстрагировать признаки предметов при сравнении.</p>	<p>Детям предлагается рассмотреть любую сюжетную картинку и назвать, каких предметов больше, а каких меньше. Объяснить свой выбор.</p>
<p>«Игры с «подзорной трубой». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому – либо признаку, выявление главных объектов).</p>	<p>Детям предъявляется картина для рассматривания, альбомный лист для имитации подзорной трубы (правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его). Детям предлагается перечислить все объекты на картине.</p>
<p>«Где живет (работает)?» Учить детей определять разные места обитания объектов природного и рукотворного мира.</p>	<p>Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает. Например, тигр: живёт в джунглях, в зоопарке, нарисован в раскраске, в мультфильме.</p>
<p>«Раньше – позже». Побуждать детей самостоятельно устанавливать причинно-следственные связи между жизнедеятельностью живого организма и условиями, в которых он находится.</p>	<p>Ведущий называет какую – либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.</p>

<p>«Часть чего это?» Учить детей выделять части объектов природного и рукотворного мира.</p>	<p>Ведущий называет какую – либо часть, общую для группы предметов. Детям предлагается перечислить эти предметы. (Например: «У каких предметов есть ... ножка?») Дети отвечают: «Стол, стул, цветок»).</p>
<p>«На что похоже?» Учить детей создавать новые образы на основе характерных признаков предметов.</p>	<p>Ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него. Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.</p>